
GAME BOY ADVANCE™
AGB-BW6P-NOE
SONIC TEAM
SEGA®
SONIC PINBALL PARTY™
SPIELANLEITUNG
THQ®

LICENSED BY

Nintendo®



DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM NINTENDO GAME BOY-SYSTEM PASST.

Game Boy Advance Game Pak geprüft nach:

- TOY Directive (88/378/EEC) EN50088, EN71 Part 1, 2, 3
- EMC Directive (89/336/EEC)



Nintendo® D-63760 Großostheim

PLEASE RETAIN THE PACKAGING. VERPACKUNG AUFHEBEN.
CONSERVER L'EMBALLAGE. BEWAAR DEZE VERPAKKING.
POR FAVOR GUARDA ESTA CAJA. ΔΙΑΤΗΡΗΣΤΕ ΤΗΝ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ.
FAVOR GUARDAR A EMBALAGEM. SPARA FÖRPACKNINGEN.
GEM EMBALLAGEN. SÄILYTÄ PAKKAUS.
CONSERVA QUESTO INVOLUCRO.

Vielen Dank, dass du dich für Sonic Pinball Party entschieden hast. Bitte beachte, dass dieses Spielmodul nur für den Nintendo® Game Boy Advance™ entwickelt wurde. Bitte lies diese Anleitung sorgfältig durch, bevor du mit dem Spiel beginnst.

✪ INHALT



VOR DEM SPIEL

Vorbereitungen

1. Schalte deinen Nintendo® Game Boy Advance™ AUS. Spielmodule dürfen niemals eingelegt oder entfernt werden, während das Gerät eingeschaltet ist.
2. Lege das Sonic Pinball Party™-Spielmodul in deinen Nintendo® Game Boy Advance™ ein. Drücke es fest an, damit es einrastet.
3. Schalte das Gerät EIN: Sollten die Logos nicht erscheinen, beginne erneut bei Punkt 1.
4. Drücke (START), wenn der Titelbildschirm erscheint, um zum Hauptmenü zu gelangen.

* Wie man einen Mehrspieler-Modus (Party-Modus) einrichtet, erfährst du auf Seite 25.

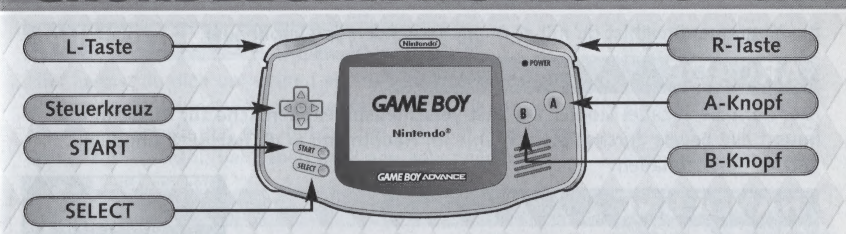
Gespeicherte Daten

Einige Daten können im Spiel gespeichert werden. Die Daten (außer RANKING) können jeweils im Pausemenü der einzelnen Modi gespeichert werden.

RANKING: Die besten 20 Punktestände der Sonic-/NiGHTS-/Samba-Tische - (Ⓑ -Knopf im Titelbildschirm)
ARCADE: Level, Punkte und Ballposition eines Spiels - (aus dem Hauptmenü zu wählen)
HANDLUNG: Match/Gegner des Turniers - (aus dem Hauptmenü zu wählen)
WINZIGER CHAO-GARTEN: Status und Wachstum von Chao/Aktuelle Ringe



GRUNDLEGENDE STEUERUNG



Menüsteuerung	
Steuerkreuz	Menü-Auswahl
Ⓐ-Knopf	Auswahl bestätigen
Ⓑ-Knopf	Auswahl abbrechen

Gespeicherte Daten aufrufen: Halte die (L) - Taste und (START) gedrückt, während der Titelbildschirm erscheint. Wähle dann die Sprache aus.

Flipper-Steuerung	
Steuerkreuz	Flipper links
Ⓐ-Knopf	Flipper rechts
Ⓑ-Knopf	Nach oben rütteln
(L)-Taste	Nach links rütteln
(R)-Taste	Nach rechts rütteln
(START)	Pausemenü

SPIELMODI

Im Hauptmenü wählst du mit ◆◆ aus folgenden Spielmodi aus:

ARCADE

Der normale Arcade-Modus: Du hast verschiedene Flippertische zur Auswahl und musst alle Levels durchspielen. Wähle im Hauptmenü FORTFAHREN, um dein letztes Spiel zu laden.

HANDLUNG

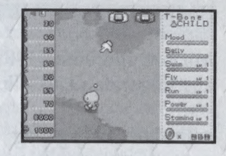
Sonic beteiligt sich an einem Flipper-Turnier, das er gewinnen muss, um seine Freunde vor Dr. Eggman zu retten. Vor jedem Match gibt der Herausforderer die Spielbedingungen bekannt. Während des Turniers kannst du außerdem 2 Casinopolis-Spiele und den Samba de Amigo-Tisch freispielen. Wähle im Hauptmenü FORTFAHREN, um dein letztes Spiel zu laden.

ÜBUNG



Omochao erklärt dir alle drei Flipper-Tische im ARCADE- und HANDLUNGS-Modus. Um nützliche Tipps über Tische und Spieltechnik zu erhalten, wählst du einfach ein Thema aus dem Menü.

WINZIGER CHAO-GARTEN



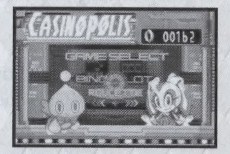
Hier kannst du dich um deinen eigenen kleinen Chao kümmern: Du kannst das putzige Kerlchen aufziehen, füttern, streicheln und mit ihm spielen. Du hast zwei Mini-Spiele zur Auswahl, bei denen du Ringe gewinnen kannst.

PARTY



In diesem Mehrspieler-Modus können bis zu vier Spieler in drei spannenden Spielen gegeneinander antreten. Schließt eure Game Boy Advance™- Systeme zusammen und los geht die flippige Flipper-Party!

CASINOPOLIS

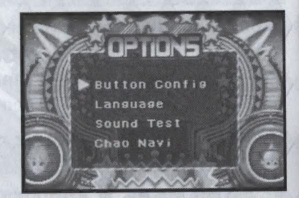


Setze deine Ringe auf einem der drei Casinotische ein: Für jeden Ring erhältst du eine Kugel. Wenn du im HANDLUNGS-Modus Gegner besiegst, bekommst du Bonus-Spiele (Münzautomat & Bingo).

OPTIONSMENÜ

Um das Optionsmenü aufzurufen, wählst du im Hauptmenü OPTIONEN.

Mit ▲▼ und dem Ⓐ -Knopf triffst du deine Auswahl aus folgenden Einstellungen:



◆Tastenbelegung

Stell die Tastenbelegung nach deinen Wünschen ein.

◆Sprache

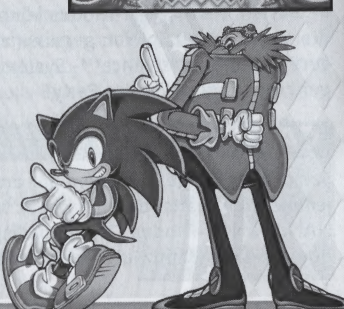
Stell die gewünschte Sprache ein.

◆Tontest

Wähle Hintergrundmusik und Sound.

◆Chao Navi

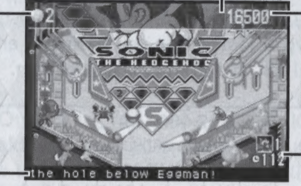
Hier schaltest du Chaos Navigation im ARCADE- und HANDLUNGS-Modus EIN/AUS.





SPIELANZEIGE

Flipperbildschirm



SAVE BONUS 100000

Bonusanzeige

*Erscheint, wenn du Boni gewinnst. Halte beide Flipper gedrückt, um den aktuellen Status herauszufinden.

Verbleibende Kugeln

Chao Navi

*Erscheint nur, wenn Chao Navi im Optionsmenü EINgeschaltet ist.

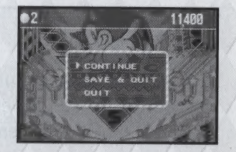
Gesamtpunktzahl

Zeituhr

*Erscheint, wenn es brenzlig wird ('Critical'-Modus) oder der Bonus beginnt.

Pausemenü

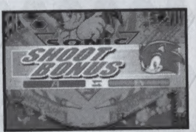
Drückst du im Spiel START, wird das Pausemenü angezeigt. Nutze ♠ ♥ und wähle FORTFAHREN, um zum Spiel zurückzugelangen, oder wähle VERLASSEN, um das Spiel zu beenden und zum Hauptmenü zurückzukehren. Im ARCADE-Modus kannst du deinen Spielstand speichern, indem du SPEICHERN & VERLASSEN wählst.



DAS FLIPPER-EINMALEINS

Es folgt ein kleines Flipper-Einmaleins für alle Tische der Modi ARCADE und HANDLUNG.

✪ Schussbonus



Diesen Bonus bekommst du, bevor du eine neue Kugel abschießt: Drückst du ◀ erhältst du Typ A, drückst du den A–Knopf, erhältst du Typ B. Dann betätigst du mit dem A–Knopf den Kolben.

◆GROSSER BONUS 30.000 Punkte	**◆SUPER-KICKBACK** 5 Kickbacks aktiviert
◆KLEINER BONUS 300 Punkte	**◆ERHOLUNG** 5 Kickbacks und 30 Sek. Ballschutz aktiviert
◆LANG. KUGELSCHUTZ Ballschutz für 120 Sek. aktiviert	**◆LIT BONUS** Verschiedene Arten von Leuchten oder Zufallsleuchten gehen an

✪ Zielschuss

Einen Zielschuss-Bonus bekommst du, wenn du es schaffst, die Kugel vom Kolben aus innerhalb von 5 Sekunden durch die linke Rampenbahn zu befördern. Das Zeitlimit läuft, nachdem die Kugel die rechte Rückbahn heruntergekommen ist.

✪ Kugelschutz

Geht die Kugel durch die Mitte ins Aus, ist sie verloren. Ist jedoch der Kugelschutz aktiviert, wird sofort eine neue Kugel ins Spiel geschickt.

*Die Kugelschutz-Leuchte befindet sich zwischen den Flippern (Sonic- und NiGHTS-Tische).

✪ Kickback

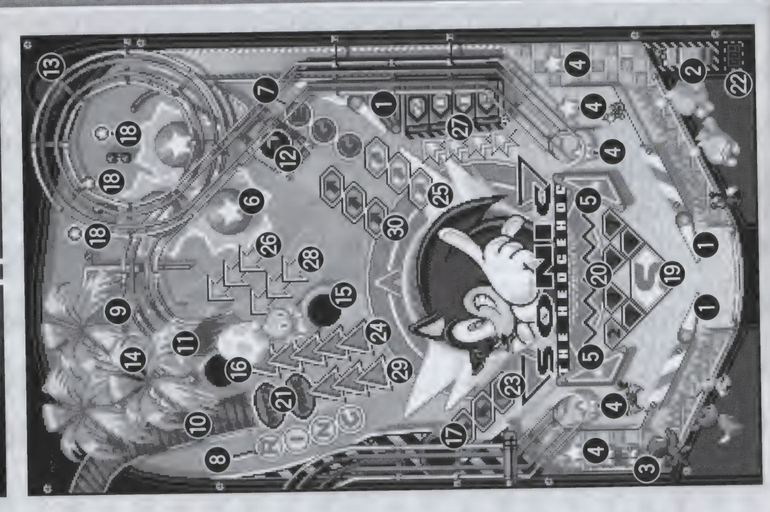
Geht die Kugel durch die Outlane ins Aus, ohne dass der Kickback aktiviert ist, ist sie verloren. Ist der Kickback aktiviert, wird automatisch eine neue Kugel abgeschossen. Du musst alle In-/Outlane-Leuchten aktivieren, um den Kickback zu aktivieren (bis zu 5-mal). Beim Samba-Tisch wird der Kickback (einer auf jeder Seite) aktiviert, wenn es dir gelingt, die Kugel durch die linke und die rechte Rampenbahn zu befördern.

✪ Combo

Diesen Bonus erhältst du, wenn du die Kugel mehrmals über die Rampenbahnen beförderst. Auf dem Sonic-Tisch hast du hierfür 5 Sekunden, auf dem NiGHTS-Tisch 3 Sekunden Zeit. Der Bonus verdoppelt sich mit jeder Kugel.

SONIC-LEVEL

Der Flippertisch



1. Flipper
2. Kolben
3. Kickback
4. In-Outlane-Leuchten
5. Sling Shot
6. Bumper
7. EGG-Loop
8. RING-Loop
9. Center-Loop
10. Linke Rampenbahn
11. Mittlere Rampenbahn
12. Rechte Rampenbahn
13. Funktions-Loch
14. Big Target-Loch
15. Chao-Loch A
16. Chao-Loch B
17. Fallenanzeigen-Loch
18. Dreifachbahn-Leuchten
19. Kugelschutz-Leuchte
20. Level-Leuchten
21. Stock-/Free-Leuchten
22. Spieler-Leuchte
23. Fallenanzeigen-Leuchten
24. Leuchte Chao-Loch B
25. Funktions-Leuchten
26. Big Target-Leuchten
27. ZONE-Kippziele/-Leuchten
28. Leuchten mittlere Rampenbahn
29. Leuchten linke Rampenbahn
30. Leuchten rechte Rampenbahn

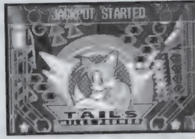
Normalmodus

Das Spiel beginnt im Normalmodus und wird nach Kugelverlust auch in diesem neu gestartet. Dein Ziel ist, möglichst viele Punkte zu machen und in weitere Spielmodi zu gelangen.

✪ Extrakugel

Für eine Extrakugel musst du die Kugel mit dem rechten oberen Flipper 20 mal durch die mittlere Rampenbahn schießen. Die Zahl steht bis zum Ende des Spiels.

✪ Zufallsfunktion/Jackpot



Triffst du alle vier ZONE-Kippziele und beförderst du die Kugel ins Funktions-Loch, erhältst du eine Zufallsfunktion. Die Liste der Funktionen findest du auf Seite 10. Schaltest du alle 3 Funktions-Leuchten (der Zufalls-Funktion) ein, wird der Jackpot aktiviert und du erhältst eine Extrakugel. Beförderst du die Kugel durch eine Rampe oder einen Loop, während der Jackpot aktiviert ist, erhöht er sich um 100.000 Punkte. Bei jedem 10. Treffer gegen den Bumper verdoppelt sich der Multiplikator der Jackpot-Summe (bis zu x128), wenn du den Bonus bekommst.

*Während der Jackpot aktiviert ist, verfärbt sich die Kugel golden.

✪ Feld-Multiplikator

Verdoppelt den Bonus (bis zu 8-mal) und erhöht so deine Punktzahl. Schalte alle 3 Dreifachbahn-Leuchten ein (du kannst die Leuchten mit dem Flipper weiterschalten) und befördere die Kugel dann durch die rechte Rampenbahn, um den Multiplikator zu erhöhen. Der Multiplikator bleibt bis zu 120 Sekunden aktiv.

✪ End of Ball Bonus/Bonus-Multiplikator

Hast du die Kugel verloren, erhältst du einen so genannten "End of Ball"-Bonus. Der Bonus errechnet sich wie folgt:

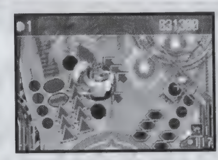
◆(Eingeschaltete Leuchten + Wachstumszyklus Chao A + Wachstumszyklus Chao B) x 100.000 x Bonus-Multiplikator (*verdoppelt sich jedes 5. Mal im Chao B-Loch).

Ring-Modus



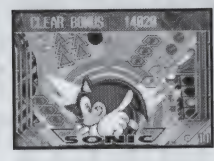
Um in den Ring-Modus zu gelangen, musst du alle vier Ring-Leuchten einschalten und die Kugel dann ins Funktions-Loch befördern. Sammle innerhalb des Zeitlimits von 120 Sekunden die Ringe ein, die auf dem Tisch erscheinen. Wenn die Zeituhr auf Null ist oder du die Kugel verlierst, ist der Modus beendet. Ringe, die du im ARCADE-Modus gesammelt hast, werden in den Winzigen Chao-Garten übertragen.

Egg-Modus



Um in den Egg-Modus zu gelangen, musst du alle vier Egg-Leuchten einschalten und die Kugel dann ins Funktions-Loch befördern. Nun erscheint Dr. Eggman! Um ihn zu schlagen, musst du die Kugel innerhalb des Zeitlimits von 120 Sekunden in das Loch unter ihm befördern. Ist die Zeituhr auf Null oder verlierst du die Kugel, wird der Modus beendet. Unten rechts wird dir angezeigt, wie viele Treffer du gegen Dr. Eggman noch landen musst. In deiner zweiten Runde (nachdem du alle Zonen geschafft hast) musst du Dr. Eggman zweimal treffen (in der dritten Runde dreimal), um ihn zu besiegen. Hartnäckigkeit zahlt sich aus: Die Treffer der Extrarunden werden addiert!

✪ Endbonus



Hast du Dr. Eggman besiegt, beginnt automatisch die Zeit für den Endbonus zu laufen. Ziele während dieser Zeit auf die Loops und Rampen, um Extra-Punkte zu bekommen. Nutze die Kugelschutz-Funktion, um möglichst viel abzuräumen! Ist die Zeit abgelaufen oder hast du alle ZONE-Kippziele geschafft, kannst du mit dem nächsten Level beginnen.

Minispiel-Modus

Schieß die Kugel dreimal ins Chao-Loch A und verwandle den Chao in eine Puppe (rechts im Bild), um einen Minispiel-Modus zu starten. Welches Minispiel dich erwartet, hängt vom Charakter, der auf dem Tisch abgebildet ist, und deinem Punktestand ab. Kannst du das Ziel des Spiels in der vorgegebenen Zeit erfüllen, erhältst du einen Bonus. Das Spiel wird beendet, wenn du das Ziel erreichst, die Zeit abläuft oder du die Kugel verlierst.

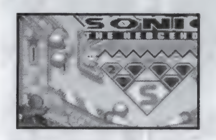
*Du musst das Fallenanzeigen-Loch dreimal treffen, um die Fallenanzeige zu aktivieren.

Multiball-Modus



Um den Multiball-Modus zu starten, musst du die Kugel bei aktiver Fallenanzeige dreimal durch die linke Rampenbahn schießen.

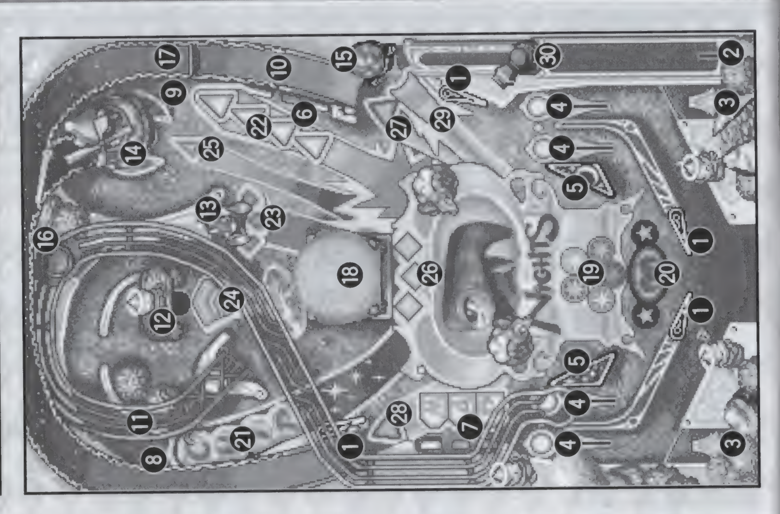
*Du musst das Fallenanzeigen-Loch dreimal treffen, um die Fallenanzeige zu aktivieren.



Im Multiball-Modus spielst du mit drei Kugeln, außerdem kannst du dir in diesem Modus den Jackpot holen. Sobald du nur noch eine Kugel hast, endet der Modus und das Spiel läuft normal weiter.

*Die Spielansicht folgt immer der niedrigsten Kugel.

Der Flippertisch



1. Flipper
2. Kolben
3. Kickback
4. In-Outlane-Leuchte
5. Sling Shot
6. ECN-Kippziele
7. MAP-Kippziele/-Leuchten
8. CHIP-Loop
9. DRMY-(Boss)-Loop
10. Äußere Rampenbahn
11. Innere Rampenbahn
12. Nightopian-Loch
13. Feindliches Loch
14. Symbol-Loch
15. Ideya-Falle
16. Lock-Loch
17. Propeller
18. Ideya-Palast-Ziel
19. Ideya-Leuchten
20. Kugelschutz-Leuchte
21. CHIP-Leuchten
22. DRMY-(Boss)-Leuchten
23. Feindliche Loch-Leuchte
24. Pian-Loch-Leuchte
25. Symbol-Ziel-Leuchte
26. Ideya-Palast-Leuchten
27. Rampenbahn-Leuchte
28. Linke äußere Rampenbahn-Leuchte
29. Ideya-Fallen-Leuchte
30. Kanone

Normalmodus

Das Spiel beginnt im Normalmodus und wird auch in diesem neu gestartet (wenn du die Kugel verlierst). Dein Ziel ist es, einen hohen Punktestand zu erreichen, aber in dieser Zeit auch verschiedene Spielmodi zu starten.

✪ Extraball

Um einen Extraball zu bekommen, musst du die Kugel zehnmal durch die innere Rampenbahn schießen. Der Zähler läuft bis zum Ende des Spiels weiter. Du kannst dir auch einen Extraball holen, indem du den Jackpot startest.

✪ Zufallsfunktion/Jackpot

Schieß die Kugel in die Ideya-Falle, um eine Zufallsfunktion (die Funktionen sind auf Seite 10 aufgelistet, Feld-Multiplikator und Bonus-Multiplikator) zu erhalten. Bei der 5. Zufallsfunktion beginnt der Jackpot. Während des Jackpots kannst du den Jackpot um je 100.000 Punkte erhöhen, wenn du die Kugel durch eine Rampenbahn oder einen Loop schießt. Um dir den Jackpot zu holen, musst du die Kugel dreimal in ein beliebiges Loch schießen. Bei jedem dritten Treffer verdoppelt sich der Multiplikator für den Jackpot (bis zu x128).

*Während des Jackpots wird die Kugel golden.

✪ Feld-Multiplikator

Schieß die Kugel durch den Propeller und erhöhe die Anzeige, um den Feld-Multiplikator zu verbessern (bis zu x8). Der Multiplikator ist für bis zu 120 Sekunden aktiv.

✪ End of Ball Bonus/Bonus-Multiplikator

Verlierst du die Kugel, erhältst du einen "End of Ball"-Bonus. Der Bonus wird wie folgt bestimmt:

◆ **(Aktive Leuchten + gesammelte Ideyas + Dual-Modus + Pian-Zufallsbonus) x 100.000 x Bonus-Multiplikator** *Der Bonus-Multiplikator wird verdoppelt, wenn du alle ECN-Kippziele triffst und die Kugel dann durch den DRMY-Loop schießt.

Blaue-Chips-Modus

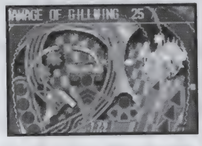


Aktiviere alle vier Chip-Leuchten und schieß die Kugel dann in das Symbol-Loch, um den Blaue-Chips-Modus zu starten. Versuch, die blauen Chips, die auf dem Tisch erscheinen, innerhalb von 120 Sekunden einzusammeln. Der Modus endet, wenn die Zeit abläuft oder du die Kugel verlierst. Chips, die du im ARCADE-Modus sammelst, werden zu Ringen, die in den Winzigen Chao-Garten transferiert werden.

Dual-Modus

Triff das Ideya-Palast-Ziel dreimal, um den Dual-Modus zu starten. Schieß die Kugel innerhalb von 180 Sekunden in die Ideya-Falle, um ein Ideya zu erhalten. Der Modus endet, wenn die Zeit abläuft, der Blaue-Chips-Modus gestartet wird oder du die Kugel verlierst.

Boss-Modus



Sammle die 5 Ideya aus dem Dual-Modus und triff dann das Ideya-Palast-Ziel, um den Boss-Modus (Boss-Level) zu starten. Du musst den Gegner in diesem Level innerhalb von 180 Sekunden besiegen. Um den Boss anzugreifen, musst du entweder direkt auf ihn zielen oder die Kugel durch eine Rampenbahn oder einen Loop schießen. Der Modus endet, sobald die Zeit abläuft oder du die Kugel verlierst.

✪ Endbonus

Hast du den Boss besiegt, beginnt automatisch die Endbonus-Zeit. Schieß auf Rampenbahnen und Loops, um zusätzliche Punkte zu erhalten. Setze außerdem den Kugelschutz ein, um möglichst viele Punkte zu sammeln! Sobald die Zeit abgelaufen ist oder du alle MAP-Kippziele getroffen hast, wird der nächste Level gestartet.

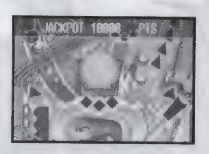
Minispiel-Modus

Schieß die Kugel dreimal ins feindliche Loch, um einen Minispiel-Modus zu starten. Welches Minispiel dich erwartet, hängt von deinem Punktestand ab. Kannst du das Ziel des Spiels in der vorgegebenen Zeit erfüllen, erhältst du einen Bonus. Das Spiel wird beendet, wenn du das Ziel erreichst, die Zeit abläuft oder du die Kugel verlierst.

Akrobat-Modus

Schieß die Kugel dreimal in das Pian-Loch, um den Akrobat-Modus zu starten. Es gibt 30 verschiedene akrobatische Aktionen, die du innerhalb des Zeitlimits durchführen musst, um den Bonus zu erhalten. Der Modus endet, wenn die Zeit abläuft oder du die Kugel verlierst.

Multiball-Modus



Um den Multiball-Modus zu starten, musst du die Kugel bei aktiver Fallenanzeige dreimal durch die innere Rampenbahn schießen. Im Multiball-Modus spielst du mit drei Kugeln, außerdem kannst du dir in diesem Modus den Jackpot holen. Sobald du nur noch eine Kugel hast, endet der Modus und das Spiel läuft normal weiter.

* Die Spielansicht folgt immer der niedrigsten Kugel.

SAMBA-LEVEL

Der Flippertisch

1. Flipper
2. Kolben
3. Kickback
4. Banana Sling Shot
5. Rhythmuskugel-Bumper/-Leuchte
6. Linker Loop
7. Rechter Loop
8. Linke Rampenbahn
9. Rechte Rampenbahn
10. Linke Loop-Leuchten
11. Rechte Loop-Leuchten
12. Linke Rampenbahn-Leuchte
13. Rechte Rampenbahn-Leuchte
14. Liedspiel-Loch*
15. FEVER-Leuchten
16. Pose Man

*Erscheint, wenn der Fever-Modus und der Liedspiel-Modus bereit sind.



Liedauswahl-Modus

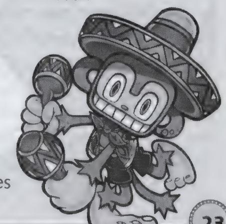
Das Spiel beginnt im Liedauswahl-Modus und wird auch in diesem neu gestartet (wenn du die Kugel verlierst). In diesem Modus kannst du bestimmen, welches Lied im Fever- und Liedspiel-Modus wiedergegeben wird, indem du die Rhythmuskugel-Bumper triffst und die Pose von Pose Man änderst.

Links	Rechts	Liedtitel
oben	oben	Burning Hearts
mitte	oben	We are Burning Rangers
unten	oben	PHANTASY STAR ONLINE
oben	mitte	Can still see the light
mitte	mitte	VAMOS A CARNAVAL
unten	mitte	MAMBO DE VERANO
oben	unten	chu-chu rocket
mitte	unten	chu-chu fever
unten	unten	Dreams Dreams

*Links und Rechts in der Tabelle beziehen sich auf die Armpositionen des Pose Mans.




3 Armpositionen & 9 Posen



Liedspiel-Modus

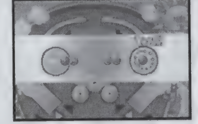
Aktiviere alle Loop-Leuchten (links & rechts) und schieß die Kugel dann in das Liedspiel-Loch, um den Liedspiel-Modus zu starten. In diesem Modus musst du auf die aufleuchtenden Loops und Rampenbahnen schießen. So lange der Modus läuft, ist der Kugelschutz aktiviert.

*Das Ergebnis wird am Ende mit einer Note zwischen "A" und "E" bewertet.

Buchstaben-Modus

Triffst du den Bumper 30-mal, wird der Buchstaben-Modus gestartet. Schieß weiter auf den Bumper, bis du alle Buchstaben des Worts (das in der Punkteanzeige erscheint) gesammelt hast. Du hast 180 Sekunden Zeit, um die Aufgabe zu erfüllen.

Fever-Modus



Aktiviere alle Fever-Leuchten und schieß die Kugel dann in das Liedspiel-Loch, um den Fever-Modus zu starten. Auf dem Bildschirm sind nun zwei runde Ziele zu sehen (siehe Bild), auf die sich die Rhythmuskugeln zubewegen. Bewege die Flipper (links und rechts), wenn die Rhythmuskugel sich über dem Ziel befindet.

*Das Ergebnis wird am Ende anhand deiner prozentualen Trefferquote bestimmt.

PARTY-MODUS

Verbinde bis zu vier Game Boy Advance™-Systeme, um im Party-Modus spielen zu können. Im System von Spieler 1 (S1) muss sich ein Spielmodul von Sonic Pinball Party befinden.

✪ Benötigt werden:

Game Boy Advance™-Systeme:	2-4
Spielmodule von Sonic Pinball Party:	1
Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel:	1-3

✪ Vorbereitung

1. Vergewissere dich, dass alle Game Boy Advance™-Systeme ausgeschaltet sind und stecke dann das Spielmodul in das System von S1.
2. Verbinde die Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel mit den Systemen.
3. Schalte die Systeme ein.
4. S1 muss nun einen Punkt aus dem Party-Modus-Menü auswählen und dann START drücken, um die Verbindung zu den anderen Systemen zu aktivieren (Datentransfer/Laden).

P4
P3
P1
P2

GBA LINK CABLE

DIESES SPIELMODUL VERFÜGT ÜBER EINEN MEHRSPIELER-MODUS, FÜR DEN EIN GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™ KABEL BENÖTIGT WIRD (MODEL NO.: AGB-005).

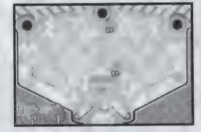
Fortfahren/Verlassen



Bei allen Spielen im Party-Modus erscheint am Ende des Spiels die Option Fortfahren/Verlassen. Die Auswahl wird von Spieler 1 (S1) bestimmt. Wird das Spiel mit VERLASSEN beendet, müssen alle Game Boy Advance™-Systeme ausgeschaltet werden, selbst wenn ein neues Spiel im Party-Modus gestartet werden soll.

*Es gibt im Party-Modus keinen Pausebildschirm (da das Spiel nicht pausiert werden kann).

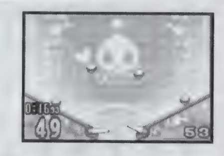
HOT POTATO



Schieße die Kugeln in eines der drei Löcher auf dem Tisch, um deinem Gegner einen Bomb Ball auf den Tisch zu schicken. Der Spieler, der am längsten durchhält, ohne dabei drei Bomb Balls zu verlieren, ist der Gewinner. Bei einer Partie mit mehr als drei Spielern können ausgeschiedene Spieler schwarze Kugeln zu den anderen Spielern schicken, um sie abzulenken.

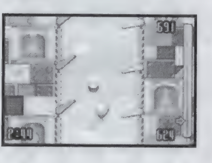
Das Loch eines Spielers wird geschlossen wenn:	◆Der Spieler drei Bomb Balls auf seinem Tisch hat ◆Der Spieler ausgeschieden ist ◆Mit drei Spielern gespielt wird

HOCKEY



Jeder Spieler hat am Feldrand ein Tor, das er verteidigen muss, allerdings kann jeder nur seine Seite des Spielfelds sehen. Zu Beginn hat jeder Spieler 100 Punkte. Verliert man eine Kugel, kostet das einen Punkt (bei einer goldenen Kugel sind es 3 Punkte), außerdem erhält man einen Extraball. Das Spiel ist vorüber, wenn die Zeit abgelaufen ist (linke Seite), oder wenn einer der Spieler keine Punkte mehr hat. Der Spieler, der am Ende die meisten Punkte übrig hat, ist der Gewinner.

LADDER CLIMB

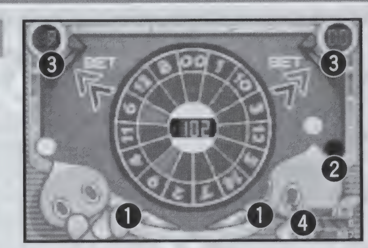


Anders als bei den anderen beiden Spielen ist hier Zusammenarbeit gefragt. Jeder Spieler erhält die Flipper einer bestimmten Farbe (eine Seite der Wand bei zwei Spielern). Das Ziel besteht darin, die Kugel innerhalb des Zeitlimits nach oben zum Kontrollpunkt zu befördern. Wenn die Zeit abläuft, endet das Spiel, und dein Punktestand richtet sich nach der größten erreichten Höhe.

*Falls die Kugel direkt nach unten fällt, drück schnell deinen Flipper-Knopf, um die Kugel zu deinem Flipper zu ziehen.

CASINOPOLIS

TABLE FEATURE

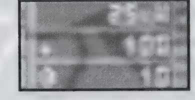


❶ Flipper

❷ Kolben-Loch

❸ Wett-Loch

❹ Ring-Zähler*



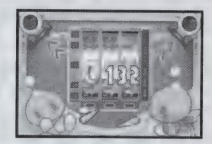
RING-ZÄHLER

Oben: Gewinnformel
Mitte: Gewinne
Unten: Ringe insgesamt

ROULETTE

Schieß die Kugel in die Wett-Löcher, um (gegen 1 Ring) auf eine zufällige Zahl des Roulettetischs zu setzen. Erhöhe deine Einsätze innerhalb des Limits von 120 Sekunden (siehe Timer in der Mitte). Wenn du die Farbe des Feldes änderst, verdoppelst du deinen Einsatz auf die betreffende Zahl. Nach Ablauf der Zeit beginnt das Rouletterad sich zu drehen, und die Gewinnzahl wird ermittelt. Wenn du die Kugel verlierst oder ein neues Spiel beginnst, wird die Kugel wieder mit dem Kolben ins Spiel gebracht.

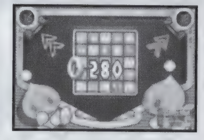
MÜNZAUTOMAT



Schieß die Kugel (gegen 1 Ring) in die Wett-Löcher, um dir eine Münzreihe beim Münzautomaten zu verdienen. Die Räder drehen sich automatisch, wenn deine erste Münzreihe gesetzt wird, und eine bestimmte Zeit verstreicht. Setz bis zu drei Münzreihen, um deine Chancen auf den Gewinn des Jackpots zu erhöhen!

*Sei vorsichtig mit der Kugel, wenn sich die Räder drehen, denn das Wett-Loch ist gesperrt, bis die Räder ganz zum Stillstand gekommen sind.

BINGO



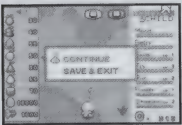
Schieß die Kugel (gegen 1 Ring) in die Wett-Löcher, um eine zufällige Zahl für deine Bingo-Karte zu erhalten. Sammle Zahlen, bis du fünf Zahlen hast, die eine Bingo-Reihe bilden! Je schneller du das schaffst, desto mehr Ringe erhältst du. Wenn du die Kugel verlierst oder ein neues Spiel beginnst, wird die Kugel wieder mit dem Kolben ins Spiel gebracht.

Die Gesamt-Ringzahl aus Casinopolis wird in den Winzigen Chao-Garten übertragen.

WINZIGER CHAO-GARTEN

Main Garden

Benutze das Steuerkreuz, um den Hand-Zeiger zu bewegen und dein Chao auf jede nur mögliche Weise zu unterstützen. Zunächst solltest du deinem Chao vielleicht einen Namen geben, indem du den Zeiger über den vorgegebenen Namen bewegst und den Ⓐ-Knopf drückst, um es umzubenennen. Drück die Ⓛ-Taste, um das Gegenstände-Menü zu öffnen, in dem du Früchte, Spielzeug und Eier für das Wachstum deines Chao kaufen kannst. Außerdem kannst du witzige Minispiele spielen und dir Ringe verdienen, indem du mit dem Zeiger eines der beiden Game Boy Advance™-Symbole wählst und die Ⓐ-Taste drückst.

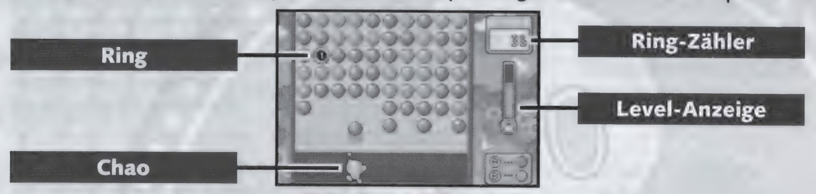


*Um dieses Spiel zu verlassen, drück START und wähle "SPEICHERN & VERLASSEN".



Chao's CC Shoot

Vernichte die herunterwandernden Farbchips und fang die Ringe, indem du rote oder grüne Chips hochwirfst und Gruppen bildest. Benutze ◆ ◆, um den Chao zu bewegen, und wirf rote Chips mit dem Ⓐ-Knopf und grüne mit dem Ⓑ-Knopf.



Ändere die Farbe der Chips, indem du Spalten/Zeilen einer Farbe mit Chips der anderen Farbe in waagerechten, senkrechten oder diagonalen Reihen umschließt. Wenn du Gruppen von mehr als 10 Chips der gleichen Farbe zusammenbringst, verschwinden sie. Vergiss nicht, dir deine Ringe zu holen, nachdem du die Farbchips vernichtet hast. Wenn alle Level abgeräumt sind oder das Spiel beendet ist, kehrst du in den Main Garden (Garten-Bildschirm) dieses Spielmodus zurück.

*Um dieses Spiel zu verlassen und zum Garten zurückzukehren, drück START und wähle "DONE"

Memory Game

Merk dir die Positionen der Karten und finde Paare, um dir Ringe zu verdienen.



Zu Beginn des Spiels werden alle Karten für kurze Zeit gezeigt, dann werden sie verdeckt und von den Chao verschoben. Wähle Paare passender Karten, bis du alle Paare gefunden hast. Wenn du jedoch drei Fehler machst, endet das Spiel. Bewege den Zeiger mit dem Steuerkreuz und drück den Ⓐ-Knopf, um die betreffende Karte umzudrehen. Wie viele Ringe du erhältst, wenn du passende Karten aufdeckst, hängt von den Positionen der beiden Karten auf dem Spielfeld ab (die beiden Werte in der Punkte-Anzeige werden zusammengezählt).

*Um dieses Spiel zu verlassen und zum Garten zurückzukehren, drück START und wähle "DONE".

Verbindung mit dem NINTENDO GAMECUBE

Wenn du Sonic Pinball Party über ein NINTENDO GAMECUBE Game Boy Advance™-Kabel (separat erhältlich) mit Sonic Adventure 2 Battle (separat erhältlich) oder Sonic Adventure DX Director's Cut (separat erhältlich) verbindest, kannst du deine Chao aus diesem Spiel in den Chao-Garten der anderen beiden Spiele übertragen. Am besten ist es, wenn du deine Chao direkt nach der Geburt in den Chao-Garten überträgst. Sobald deine Chao erst einmal in den Chao-Garten übertragen sind, kannst du den Chao-Garten auch spielen, ohne die beiden Systeme zu verbinden. Durch die Verbindung der beiden Systeme ist es jedoch möglich, deinen Status gleichzeitig im Winzigen Chao-Garten abzuspeichern, und du hast Zugang zu speziellen Gegenständen, die es nur in diesem Spiel gibt.

✪ Benötigte Gegenstände

NINTENDO GAMECUBE-System 1
Game Boy Advance™-System 1
Game Disc von Sonic Adventure 2 Battle oder
Sonic Adventure DX Director's Cut 1
Spielmodul von SONIC PINBALL PARTY 1
NINTENDO GAMECUBE Game Boy Advance™-Kabel 1

✪ Anschluss der Geräte

1. Steck das Spielmodul von Sonic Pinball Party in deinen Game Boy Advance™.
2. Steck das NINTENDO GAMECUBE Game Boy Advance™-Kabel in die Anschlussbuchse für Controller 2, 3 oder 4 des NINTENDO GAMECUBE.
3. Schließ das Kabel an den Game Boy Advance™ an.
4. Stell den POWER-Schalter des NINTENDO GAMECUBE auf ON.
5. Stell den POWER-Schalter des Game Boy Advance™ auf ON.

✪ Problembeseitigung

In den folgenden Fällen funktioniert der Verbindungsmodus eventuell nicht richtig:

1. Wenn eine mit dem Spielmodul nicht kompatible Game Disc in den NINTENDO GAMECUBE eingelegt wird.
2. Es wird ein anderes Kabel als das NINTENDO GAMECUBE Game Boy Advance-Kabel benutzt.
3. Das NINTENDO GAMECUBE Game Boy Advance™-Kabel ist nicht richtig eingesteckt.
4. Das NINTENDO GAMECUBE Game Boy Advance™-Kabel ist nicht richtig an den NINTENDO GAMECUBE oder den Game Boy Advance™ angeschlossen.
5. Der NINTENDO GAMECUBE oder der Game Boy Advance™ werden ausgeschaltet (OFF), während Informationen übertragen werden, oder der RESET-Knopf des NINTENDO GAMECUBE wird gedrückt.



THQ Customer Services

AUSTRALIA

Technical Support and Games Hotline
1902 222 448
Call costs $2.48 (incl GST) per minute
Higher from mobile/public phones

DEUTSCHLAND

Tel. **01 90 - 50 55 11**
(€ 0,62/Min. aus dem Festnetz der DTAG)
für **spielinhaltliche** Fragen
(24 Stunden erreichbar; Mo.-Fr. von 16-20 Uhr
mit persönlicher Betreuung)

Tel. **0 18 05 - 60 55 11**
(€ 0,12/Min. aus dem Festnetz der DTAG)
für **technische** Fragen
(Mo.-Fr. von 16-20 Uhr mit persönlicher Betreuung)

Fax. **01 90 - 50 55 12**
(€ 0,62/Min. aus dem Festnetz der DTAG)
Lösungshilfen per Fax-Abruf
(erreichbar 24 Stunden täglich)

Internet: **http://www.thq.de/support**
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

ESPAÑA

Correo: THQ Interactive Entertainment España S.L.,
Avenida de Europa 19, Edificio I 1° B, Pozuelo de Alarcón,
28224 Madrid, ESPAÑA, Tf. 91799 19 90
(De Lunes a Viernes de 10:00 a 13:30 horas y de 16:00 a
18:00 horas) El precio de la llamada es el precio de una llamada convencional sujeto a los precios establecidos por cada compañía telefónica

Internet: **http://www.thq.es**

FRANCE

Trucs et astuces : **08 92 68 24 27** (0.34 € la minute)

ITALIA

È inoltre possibile accedere al nostro Servizio Assistenza Tecnica
on-line compilando un semplice form:
http://www.halifax.it/assistenza.htm

Tel. **0 24 13 03 45** (Dal lunedì al venerdì, dalle ore 14 alle ore 19)

E-mail: **assistenza@halifax.it**
Tariffa urbana per chi chiama da Milano, interurbana per chiamate provenienti da altri distretti

NEDERLAND

Als je technische problemen met dit spel ondervindt,
kun je contact opnemen met de technische helpdesk
in Groot-Brittannië:

Telefoon: **+44 (0) 870 608 0047** (nationale/internationale
telefoontarieven zijn van toepassing)
ma - vr 08:00 tot 19:00 GMT, za - 09:00 tot 17:00 GMT

THQ Customer Services

ÖSTERREICH

Tel. **+49 - 18 05 - 70 55 11** (Auslandstarif)
für **spielinhaltliche** Fragen
(24 Stunden erreichbar; Mo.-Fr. von 16-20 Uhr
mit persönlicher Betreuung)

Tel. **+49 - 18 05 - 60 55 11** (Auslandstarif)
für **technische** Fragen
(Mo.-Fr. von 16-20 Uhr mit persönlicher Betreuung)

Internet: **http://www.thq.de/support**
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

SUISSE/SCHWEIZ/SVIZZERA

Tel. **+49 - 18 05 - 70 55 11** (Auslandstarif)
für **spielinhaltliche** Fragen
(24 Stunden erreichbar; Mo.-Fr. von 16-20 Uhr
mit persönlicher Betreuung)

Tel. **+49 - 18 05 - 60 55 11** (Auslandstarif)
für **technische** Fragen
(Mo.-Fr. von 16-20 Uhr mit persönlicher Betreuung)

Internet: **http://www.thq.de/support**
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

PORTUGAL

Informações de Jogos, Truques e Dicas, liga: **256 836 273**
(Número sujeito ao tarifário normal da Portugal Telecom)
apoioconsumidor@ecofilmes.pt
HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO das 17:00h às 19:00h
Todos os dias úteis

SERVIÇO DE ASSISTÊNCIA TÉCNICA
Qualquer tipo de Avaria, liga: **707 236 200**
HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO das 14:00h às 18:30h
Todos os dias úteis Número Único Nacional,
0,11 € por minuto

UK

Telephone: **+44 (0) 87 06 08 00 47**
(national/international call rates apply)
(Mon - Fri 08:00 to 19:00 GMT, Sat - 09:00 to 17:00 GMT)

Online:
Register your game at **www.thq.co.uk**
for FAQs and full online support

THQ Customer Services

ÖSTERREICH

Tel. **+49 - 1805 - 705511** (Auslandstarif)
für **spielinhaltliche** Fragen
(24 Stunden erreichbar; Mo.-Fr. von 16-20 Uhr
mit persönlicher Betreuung)

Tel. **+49 - 1805 - 605511** (Auslandstarif)
für **technische** Fragen
(Mo.-Fr. von 16-20 Uhr mit persönlicher Betreuung)

Internet: **http://www.thq.de/support**
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

PORTUGAL

Informações de Jogos, Truques e Dicas, liga: **256 836 273**
(Número sujeito ao tarifário normal da Portugal Telecom)
apoioconsumidor@ecofilmes.pt
HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO das 17:00h às 19:00h
Todos os dias úteis

SERVIÇO DE ASSISTÊNCIA TÉCNICA
Qualquer tipo de Avaria, liga: **707 236 200**
HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO das 14:00h às 18:30h
Todos os dias úteis Número Único Nacional,
0,11 € por minuto

SUISSE/SCHWEIZ/SVIZZERA

Tel. **+49 - 1805 - 705511** (Auslandstarif)
für **spielinhaltliche** Fragen
(24 Stunden erreichbar; Mo.-Fr. von 16-20 Uhr
mit persönlicher Betreuung)

Tel. **+49 - 1805 - 605511** (Auslandstarif)
für **technische** Fragen
(Mo.-Fr. von 16-20 Uhr mit persönlicher Betreuung)

Internet: **http://www.thq.de/support**
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

UK

Telephone: **+44 (0) 87 06 08 00 47**
(national/international call rates apply)
(Mon - Fri 08:00 to 19:00 GMT, Sat - 09:00 to 17:00 GMT)

Online:
Register your game at **www.thq.co.uk**
for FAQs and full online support

THQ Customer Services

AUSTRALIA

Technical Support and Games Hotline
1902 222 448
Call costs $2.48 (incl GST) per minute
Higher from mobile/public phones

DEUTSCHLAND

Tel. **01 90 - 50 55 11**
(€ 0,62/Min. aus dem Festnetz der DTAG)
für **spielinhaltliche** Fragen
(24 Stunden erreichbar; Mo.-Fr. von 16-20 Uhr
mit persönlicher Betreuung)

Tel. **0 18 05 - 60 55 11**
(€ 0,12/Min. aus dem Festnetz der DTAG)
für **technische** Fragen
(Mo.-Fr. von 16-20 Uhr mit persönlicher Betreuung)

Fax. **01 90 - 50 55 12**
(€ 0,62/Min. aus dem Festnetz der DTAG)
Lösungshilfen per Fax-Abruf
(erreichbar 24 Stunden täglich)

Internet: **http://www.thq.de/support**
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

ESPAÑA

Correo: THQ Interactive Entertainment España S.L.,
Avenida de Europa 19, Edificio I 1° B, Pozuelo de Alarcón,
28224 Madrid, ESPAÑA, Tf. 91799 19 90
(De Lunes a Viernes de 10:00 a 13:30 horas y de 16:00 a
18:00 horas) El precio de la llamada es el precio de una llamada convencional sujeto a los precios establecidos por cada compañía telefónica

Internet: **http://www.thq.es**

FRANCE

Trucs et astuces : **08 92 68 24 27** (0.34 € la minute)

ITALIA

È inoltre possibile accedere al nostro Servizio Assistenza Tecnica
on-line compilando un semplice form:
http://www.halifax.it/assistenza.htm

Tel. **0 24 13 03 45** (Dal lunedì al venerdì, dalle ore 14 alle ore 19)

E-mail: **assistenza@halifax.it**
Tariffa urbana per chi chiama da Milano, interurbana per chiamate provenienti da altri distretti

NEDERLAND

Als je technische problemen met dit spel ondervindt,
kun je contact opnemen met de technische helpdesk
in Groot-Brittannië:

Telefoon: **+44 (0) 870 608 0047** (nationale/internationale
telefoontarieven zijn van toepassing)
ma - vr 08:00 tot 19:00 GMT, za - 09:00 tot 17:00 GMT

KAMPFREKORDE & OPTIONEN

KAMPFREKORDE

REKORDE ANSEHEN

Schau dir deinen letzten Rekord aus dem Kampfmodus an (die Gesamtspielzeit aller Modi wird auch angezeigt).

OPTIONEN

EINSTELLUNGEN VORNEHMEN

In diesem Modus kannst du verschiedene Einstellungen vornehmen, zum Beispiel die Hintergrundmusik.

SPRACHE Stelle die gewünschte Sprache für das Spiel ein.

SOUND-TEST Höre dir die Hintergrundmusik und Soundeffekte des Spiels an.

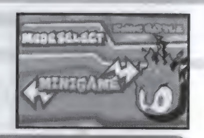
DATEN SPEICHERN Lösche und initialisiere alle Daten. Beachte bitte, dass gelöschte Daten nicht mehr wiederhergestellt werden können.

Liste der Fehlermeldungen: Wenn während des Spiels Probleme auftreten, können folgende Fehlermeldungen auf dem Bildschirm angezeigt werden. Die Problemlösung ist entsprechend aufgeführt.

* A communication error has occurred. (Ein Verbindungsfehler ist aufgetreten.) Stelle sicher, dass die Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel korrekt verbunden sind, schalte den Game Boy Advance™ aus und wieder ein.

MINIGAME

MIT 1 SPIELMODUL



In diesem Modus können bis zu 4 Spieler zusammen spielen. Beachte bitte, dass ein oder mehrere Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel im Mehrspieler-Modus benötigt werden.

SPIELABLAUF

Schließe die Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel an (separat im Handel erhältlich).

Näheres dazu auf Seite 23.

▼

Wähle im Modus-Auswahlbildschirm „Minigame“ aus.

▼

Minigame auswählen

Entscheide dich für eines der Minigames. Die Auswahl kann nur durch Spieler 1 erfolgen.

▼

Warten

Warte, bis alle Mitspieler bereit sind. Sobald alle Verbindungen stehen, musst du den A-Knopf drücken.

▼

STARTE DAS MINIGAME!

CHARAKTERE

Wähle zwei Charaktere aus. Mit einem wirst du spielen, der andere wird dein Gegner sein.

BEWEGUNGEN DES GEGNERS

Wähle aus der unten aufgeführten Liste Bewegungen für deinen Gegner aus. Einmal ausgewählt, kann die Einstellung immer wieder benutzt werden.

- **Stehen** : Bleib stillstehen.
- **Springen** : Springe immer wieder auf der Stelle.
- **Laufen** : Laufe ständig im Kreis.
- **Abwehren** : Nimm immer wieder die Verteidigungshaltung ein.
- **Leichter Angriff** : Führe ständig den ersten Schlag der Combo aus.
- **Schwerer Angriff** : Führe ständig den Schweren Angriff aus.
- **Hoher Angriff** : Führe ständig den Hohen Angriff aus.

TRAININGSKARTE

Wähle eine Karte für diesen Modus aus.

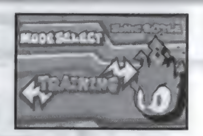
TRAINING BEENDEN

Beende diesen Modus und kehre zum Modus-Auswahlbildschirm zurück.

TRAININGSMODUS



UND LOS ...



In diesem Modus kannst du deine Fähigkeiten trainieren, Befehle einzugeben oder Combos durchzuführen. Mit START kannst du den Bildschirm aufrufen, in dem du die Bewegungen deines Spielers und des Gegners festlegen kannst. Dieser Modus kann mit dem Menüpunkt „Training beenden" im Einstellungsbildschirm beendet werden.

SPIELABLAUF

Einstellungen

Stelle den Spielcharakter ein, die Bewegungen des Gegners und eine Karte für das Training.

▼

Spezial-Moves einstellen

Hier kannst du deine Spezial-Moves anpassen. Näheres dazu auf Seite 15.

▼

BEGINNE DAS TRAINING!

EINSTELLUNGEN

Vier Aspekte können hier eingestellt werden. Nach Beendigung der Einstellungen gelangst du mit START zum Kampfbildschirm.

DIE BILDSCHIRMAUFTEILUNG

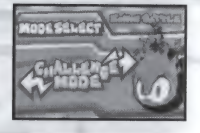
1. Name des ausgewählten Charakters. Kann mit dem Steuerkreuz verändert werden.
2. Level für den Herausforderungsmodus. Je größer die Anzahl der Ringe, desto höher der Schwierigkeitsgrad.
3. Punkte aus den letzten drei Kämpfen im Herausforderungsmodus. S bezeichnet das höchste und C das niedrigste Ergebnis.
4. Höchstpunktzahlen mit dem ausgewählten Charakter. Diese können auch in Levels angezeigt werden.

SPIELENDE

Wenn du 5 Kämpfe gewinnst oder der COM 10 Sets gewinnt, ist das Spiel beendet.

HERAUSFORDERUNGSMODUS

UND LOS ...



Gewinne alle 5 Kämpfe gegen den COM-Spieler. Je nach ausgewähltem Charakter wird auch ein anderer Gegner festgelegt. Du kannst alleine gegen einen oder gegen mehrere Gegner antreten. Je nach Kampf bekommst du für deinen Sieg eine bestimmte Punktzahl. Das Spiel ist vorbei, wenn du einen Kampf verlierst.

SPIELABLAUF

Wähle einen Charakter

Es stehen 8 verschiedene Charaktere zur Auswahl.

▼

Lege den Schwierigkeitsgrad für den Kampf fest

Stelle die Kampfstärke der Gegner ein. 1 Ring kennzeichnet die Gegner, die leicht zu besiegen sind. 3 Ringe kennzeichnen die schwierigen Gegner.

▼

Stelle den Spezial-Move ein

Passe den Spezial-Move an. Weitere Details hierzu finden sich auf Seite 15.

▼

UND LOS!

TAG

Bilde ein Team mit einem anderen Charakter, um den Kampf zu gewinnen. Im Charakter-Auswahlbildschirm kannst du mit dem Steuerkreuz die Farbe deiner Plates einstellen. Du kannst auch deinen Teampartner schlagen, wenn du „Teampartner schlagen" hier einschaltest. Beachte jedoch, dass das K.o.-Schlagen deines Partners ein Herunterzählen der K.O.s oder der Leben bewirken kann.

ZEITABSTAND

Hier kannst du einstellen, wie lange der Bildschirm zur Anpassung des Spezial-Moves gezeigt werden soll, nachdem die HP auf 0 gesunken sind. Einstellbar sind 5, 10, 20 und 30 Sekunden.

Auto-Handicap

Wenn die HP eines Charakters gesunken sind, kannst du die Angriffskraft oder die Kraft für einen Spezial-Move des Charakters erhöhen. Dadurch kannst du den Kampf unter Umständen doch noch gewinnen.

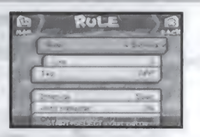
COM

Stelle hier die Angriffskraft der COM-Spieler ein. Die Kraft kann in 5 verschiedenen Stufen reguliert werden von „Extrem schwach" bis „Superstark".

KARTENAUSWAHL

Lege die Reihenfolge der Karten fest, auf denen du kämpfen möchtest. Wenn du die Reihenfolge nicht festlegst, wird sie zufällig bestimmt.

REGELEINSTELLUNGEN



Nimm hier die Einstellungen für den Kampfmodus vor. Sobald du damit fertig bist, kannst du mit der R-Taste zum Charakter-Auswahlbildschirm zurückkehren. Mit der L-Taste gelangst du zum Karten-Auswahlbildschirm.

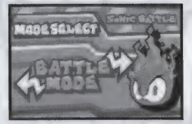
REGELN

In diesem Abschnitt kannst du die Siegbedingungen festlegen. Es gibt 3 Einstellmöglichkeiten, die im Folgenden aufgelistet werden. Die Änderungen selbst können jeweils mit dem Steuerkreuz vorgenommen werden.

KO	Diese Zahl legt fest, wie viele Gegner du besiegen musst, um einen Kampf zu gewinnen. Zur Auswahl stehen 5, 10, 15, 30 und 99.
ZEIT	In dieser Zeit musst du so viele Knockouts gewinnen, wie du nur kannst. Möglich sind 2, 3, 5 und 10 Minuten.
ÜBERLEBEN (LEBEN)	Du gewinnst einen Kampf, wenn am Ende noch so viele Versuche übrig bleiben, wie du vorher festgelegt hast: 3, 5, 10, 15 oder 30.

KAMPFMODUS

UND LOS ...



In diesem Modus kannst du gegen andere Spieler oder den COM antreten. Damit der Mehrspieler-Modus funktioniert, muss jeder einzelne Mitspieler ein eigenes Spielmodul mit „Sonic Battle™" und ein eigenes Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel (separat im Handel erhältlich) besitzen.

SPIELABLAUF

Auswahl eines Charakters

Wähle deinen eigenen Charakter und den des COM aus. Mit der R-Taste kannst du auf den Regelbildschirm umschalten, mit der L-Taste auf den Bildschirm für die Kartenauswahl.

L-Taste ▼

Kartenauswahl

Hier kannst du die Levels festlegen, in denen gekämpft werden soll, und deren Reihenfolge. Wenn du dies nicht festlegst, werden sie zufällig ausgewählt. Näheres dazu auf Seite 27.

R-Taste ▼

Regeleinstellungen

Die Regeln des Kampfes können hier festgelegt werden. Näheres dazu auf Seite 26.

▼

DER KAMPF BEGINNT!

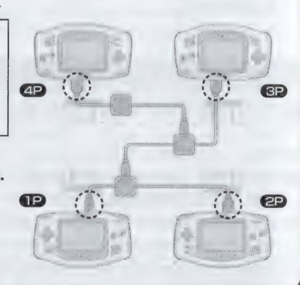
■ So wird die Verbindung hergestellt

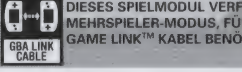
1. Stelle sicher, dass alle Game Boy Advance™ Systeme ausgeschaltet und die Spielmodule überall eingesteckt sind (im Einspieler-Modus nur bei Spieler 1).
2. Verbinde die Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel miteinander.
3. Verbinde das Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel mit allen Game Boy Advance™ Systemen. Stelle sicher, dass der kleinere Stecker mit dem System von Spieler 1 verbunden ist.
4. Schalte alle Game Boy Advance™ Systeme ein.
5. Die weitergehende Bedienung wird auf Seite 25 erläutert.

* Wenn du mit 2 oder 3 Spielern spielst, dürfen keine Game Boy Advance™ Systeme oder Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel angeschlossen werden, die unbenutzt bleiben.
* Der Game Boy Advance™, der mit dem kleinen Stecker verbunden ist, wird Spieler 1.

Verbindung von 4 Spielern (Mehrspieler-Modus) mit dem Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel.

Schließe die Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel und die Game Boy Advance™ Systeme entsprechend der Abbildung an. Beachte dabei die Größe der Stecker und die Position des Spielmoduls.





DIESES SPIELMODUL VERFÜGT ÜBER EINEN MEHRSPIELER-MODUS, FÜR DEN EIN GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™ KABEL BENÖTIGT WIRD (MODEL NO.: AGB-005).

ANSCHLUSS DES GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™-KABELS

■ Was wird benötigt?

- Game Boy Advance™ Systeme .... entsprechend der Spieleranzahl
- „Sonic Battle™“ Spielmodule
  Einzelspieler 1
  Mehrspieler .... entsprechend der Spieleranzahl
- Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel
  2 Spieler 1
  3 Spieler 2
  4 Spieler 3

■ Mögliche Fehler beim Spielen über Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel

Unter folgenden Umständen kann das Spiel eventuell nicht kommunizieren oder funktionieren.

- Wenn ein anderes Kabel als das Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel benutzt wird.
- Wenn ein Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel nicht richtig eingesteckt wurde.
- Wenn das Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel während der Kommunikation aus- und wieder eingesteckt wurde.
- Wenn das Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel und die anderen Game Boy Advance™ Systeme nicht korrekt verbunden sind.
- Wenn im Einspieler-Modus das Spielmodul nicht im Gerät von Spieler 1 eingesteckt ist.
- Wenn 5 oder mehr Game Boy Advance™ Systeme miteinander verbunden sind.

ICHIKORO-ANZEIGE



Die blaue Anzeige über den HP wird Ichikoro-Anzeige genannt. Wenn diese Anzeige voll ist, kannst du verhindern, dass du einen Kampf verlierst.

Den Spezial-Move verstärken

Indem du einen Spezial-Move ausführst, sobald die Ichikoro-Anzeige voll ist, kannst du deinen Gegner mit einem Treffer besiegen. Diese Möglichkeit steht allen Charakteren zur Verfügung. Die Anzeige springt dabei wieder auf 0. Beachte dabei bitte, dass ein Spezial-Move „Verteidigung" dem Gegner keinen zusätzlichen Schaden zufügt.

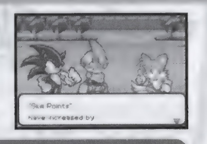
Wie man die Anzeige auflädt

- Hierfür stehen drei Möglichkeiten zur Verfügung, die im Folgenden beschrieben werden.

Schaden nehmen	Jeder achte Schaden, den der Gegner dir zufügt, wird auf die Ichikoro-Anzeige übertragen.
Einen Angriff abwehren	Wenn du einen Angriff abwehrst, wird die Hälfte des entstandenen Schadens auf die Anzeige übertragen. Beachte dabei, dass du deine Anzeige vollständig aufladen kannst, wenn du einen Angriff des Gegners, dessen Anzeige voll ist, erfolgreich abwehren kannst.
HP wiederherstellen	Während sich die HP wieder regenerieren, lädt sich die Anzeige schrittweise wieder auf.

FÄHIGKEITSPUNKTE

Bevor du Emerl Fähigkeiten zuweisen kannst, musst du Fähigkeitspunkte (Skill Points) sammeln.



Was sind Fähigkeitspunkte (Skill Points)?

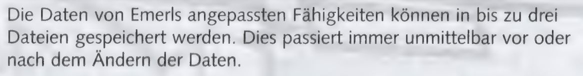
Diese Punkte werden benötigt, um die eroberten Fähigkeiten Emerl zuzuweisen. Diese Fähigkeiten sind gemäß ihrer Schwierigkeit eingestuft, was durch die Anzahl der Sterne dargestellt wird. Je mächtiger die Fähigkeit, desto mehr Punkte werden für die Zuweisung benötigt. Ein Stern entspricht 5 Fähigkeitspunkte (Skill Points).

Wie erwirbt man Fähigkeitspunkte (Skill Points)?

- Es gibt zwei Möglichkeiten, an Fähigkeitspunkte (Skill Points) zu kommen. Beide werden im Folgenden beschrieben.

Den Kampf gewinnen	Durch den Sieg in einem Kampf erhältst du Fähigkeitspunkte (Skill Points). Die Anzahl der Punkte hängt vom Kampf ab.
Der Chaos Emerald	Chaos Emeralds finden sich in Gebieten von Ereignissen. Ein Chaos Emerald entspricht 10 Fähigkeitspunkten (Skill Points).

Umschalten der gespeicherten Daten



Die Daten von Emerls angepassten Fähigkeiten können in bis zu drei Dateien gespeichert werden. Dies passiert immer unmittelbar vor oder nach dem Ändern der Daten.



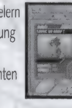
Skills-Liste

Du kannst dir alle neu erworbenen Fähigkeiten und die Anzahl der erhaltenen Talente ansehen.



Austauschen von Fähigkeiten

Mittels des Game Boy Advance™ Game Link™-Kabels kannst du Fähigkeiten mit anderen Spielern austauschen. Rufe dazu den Bildschirm „Fähigkeiten austauschen" auf und stelle eine Verbindung zu dem anderen Gerät her. Der Spieler, dessen Gerät sendet, muss dann eine Fähigkeit zum Schicken auswählen, während der Spieler, dessen Gerät die Daten empfangen soll, auf der rechten Bildschirmseite JA anwählen muss. Zum Abbruch der Übertragung bitte den B-Knopf drücken.



Zurück zum Spiel

Beende die Bearbeitung und kehre zur Geschichte zurück.

ANDERE

- **Kampfhaltung** : Zu sehen, wenn der Charakter sich nicht bewegt.
- **Verbesserung Stärke** : Ein spezielles Talent zur Verbesserung der internen Verteidigung.
- **Verbesserung Angriff** : Ein spezielles Talent zur Stimulierung der internen Angriffsfähigkeit.
- **Verbesserung Andere** : Eine besondere, aber noch geheime Fähigkeit.
- **Farbe 1** : Verändert die Farbe des Horns.
- **Farbe 2** : Verändert die Körperfarbe.
- **Farbe 3** : Verändert die Farbe von Details, wie z. B. den Fäusten.

ALLE

In diesem Abschnitt kannst du die Fähigkeiten für „Move“, „Angriff“ und „Andere“ bearbeiten.

Hilfe

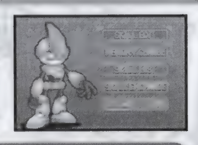
Wähle eine Fähigkeit aus und drücke die R-Taste, um detaillierte Informationen über sie zu erhalten.



ANGRIFF

- **Erster Angriff** : Der zuerst ausgeführte Angriff einer Angriffskombination.
- **Zweiter Angriff** : Der an zweiter Stelle ausgeführte Angriff einer Angriffskombination.
- **Dritter Angriff** : Der an dritter Stelle ausgeführte Angriff einer Angriffskombination.
- **Schwerer Angriff** : Die Fähigkeit, Gegner aus dem Weg zu räumen.
- **Hoher Angriff** : Die Fähigkeit, Gegner nach oben zu schleudern.
- **Sprintattacke** : Angriff aus vollem Lauf.
- **Luftattacke** : Angriff während eines Sprungs.
- **Verfolgungsattacke** : Angriff aus der Verfolgung heraus.
- **Bodenschuss** : Spezial-Move, bei dem ein Schuss zum Bodenangriff hinzugefügt wurde.
- **Luftschuss** : Spezial-Move, bei dem ein Schuss zum Luftangriff hinzugefügt wurde.
- **Bodenstärke** : Spezial-Move, bei dem ein Schuss zum Bodenangriff hinzugefügt wurde.
- **Luftstärke** : Spezial-Move, bei dem Power zum Luftangriff hinzugefügt wurde
- **Bodenfalle** : Spezial-Move, bei dem der Bodenangriff zusammen mit einer Mine ausgeführt wird.
- **Luftfalle** : Spezial-Move, bei dem der Luftangriff zusammen mit einer Mine ausgeführt wird.

BEARBEITEN



Sobald die Geschichte fortgesetzt wird, ist der Edit-Bildschirm durch Drücken der R-Taste aufrufbar. Hier kannst du Kombinationen und Moves einstellen, die Emerl erlernt hat.

BEARBEITEN

Hier kannst du nicht nur die Moves anpassen, die Emerl erlernt hat, sondern auch seine Art, sich zu bewegen, und seine Körperfarbe. Beachte, dass du zum Einstellen der Fähigkeiten die Fähigkeitspunkte (Skill Points) brauchst (Seite 21).

MOVE

- **Laufen** : Eine Fähigkeit, die sich auf die Bewegung auf der Karte bezieht.
- **Sprinten** : Erlernte Fähigkeit eines anderen Charakters.
- **Springen** : Erlernte Fähigkeit eines anderen Charakters.
- **Lufteinsatz** : Erlernte Fähigkeit eines anderen Charakters.
- **Abwehrkraft** : Erlernte Fähigkeit eines anderen Charakters.
- **Heilkraft** : Erlernte Fähigkeit eines anderen Charakters.

POWER: Direkter Angriff



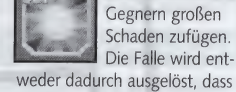
Power verursacht bei Gegnern einen Explosionsschaden.

SHOT: Angriff auf Entfernung



Greife deine Gegner aus größerer Entfernung mit Moves wie Schockwelle (Shockwave) oder Energieball (Energy Ball) an.

SET: Landminen



Durch Fallen kannst Gegnern großen Schaden zufügen. Die Falle wird entweder dadurch ausgelöst, dass dein Gegner darauf tritt oder indem du die R-Taste drückst.

② Der Kampf beginnt

Sobald die Moves angepasst sind, beginnt der Kampf. Du kannst den Kampf alleine oder mit drei anderen Spielern angehen.

③/④ Kampf gewonnen/Nächste Geschichte

Nachdem du deine Gegner mehrmals zu Boden geschickt und den Kampf gewonnen hast, erhältst du die Fähigkeitspunkte (Skill Points) (Seite 21) und gelangst zum nächsten Ereignis. Im Kampf kann Emerl Moves erobern und lernen.

⑤/⑥ Kampf verloren/Neuer Versuch

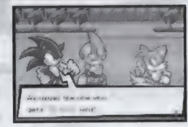
Erreichen die HP den Wert 0 und du gehst zu Boden, kannst du deine Moves erneut anpassen. Einen verlorenen Kampf kannst du dann erneut beginnen.

④ Gewinne den Kampf und erhalte neue Fähigkeiten

Im Kampf erlernt Emerl Angriffs-Moves durch Zuschauen oder wenn er durch diese Moves getroffen wird. Dies nennt man eine „Eroberung". Um den erlernten Move zu benutzen, muss er im Edit-Bildschirm angepasst werden. Außerdem erhält Emerl nach einem Kampf Fähigkeitspunkte (Skill Points) – siehe auch Seite 21.

KAMPFABLAUF

Obwohl der Ablauf bei jedem Kampf anders aussieht, gibt es doch ein paar Grundregeln.



KAMPFABLAUF

① Lege Spezial-Moves fest
▼
② Der Kampf beginnt
▼
③ Kampf gewonnen → ④ Nächste Geschichte
⑤ Kampf verloren → ⑥ Neuer Versuch

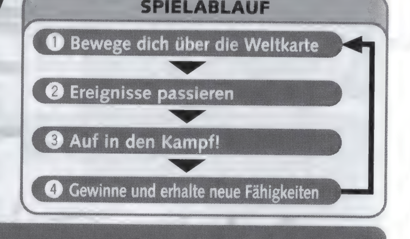
① Lege Spezial-Moves fest

Die Spezial-Moves lassen sich in 3 Kategorien unterteilen: „Boden" für Angriffe auf dem Boden. „Luft" für Treffer mitten in der Luft. „Verteidigung" zum Schutz vor gegnerischen Angriffen.

Verteidigung: Ein Angriff der zur „Verteidigung" umgewandelt wurde, kann deinen Charakter nicht verletzen. Wenn z. B. ein Move der Kategorie „Power" zu „Verteidigung" umgewandelt wurde, bist du gegen Angriffe dieser Kategorie geschützt. Merke dir also genau die Moves, die dein Gegner besonders häufig zur Verteidigung einsetzt.

UND LOS ...

Die Geschichte beginnt in Emerald Town und einigen Nachbarstädten. Dort wohnen Sonic und die anderen Charaktere. In jeder Stadt finden bestimmte Ereignisse statt. Zum jeweils nächsten Ereignis bzw. zur nächsten Geschichte gelangst du, indem du Kämpfe gewinnst.



① Bewege dich über die Weltkarte

Bewege den Pfeil auf eine Stelle, an der Ereignisse stattfinden. Die Charaktere werden unverzüglich dorthin gehen. Durch Drücken der R-Taste gelangst du von der Weltkarte zum Edit-Bildschirm (siehe Seite 17).

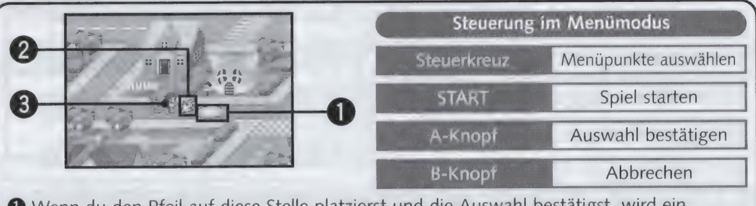
② Ereignisse passieren

Nach der Auswahl der Stelle folgt die Geschichte den Ereignissen. Beachte, dass – je nach Ereignis – die Geschichte eventuell ohne einen Kampf fortgesetzt wird.

③ Auf in den Kampf!

Nach einigen Ereignissen kommt es zu einem Kampf. Lasse auf jeden Angriff und jede Verteidigung einen K.o.-Move folgen. Die Siegbedingungen sind bei allen Kämpfen unterschiedlich. Nach deinem Sieg setzt sich die Geschichte fort und du kommst in ein neues Gebiet oder erhältst neue Fähigkeiten.

DIE WELTKARTE AUFRUFEN



Steuerung im Menümodus	
Steuerkreuz	Menüpunkte auswählen
START	Spiel starten
A-Knopf	Auswahl bestätigen
B-Knopf	Abbrechen

❶ Wenn du den Pfeil auf diese Stelle platzierst und die Auswahl bestätigst, wird ein Ereignis aufgerufen.

❷ Mit diesem Symbol bewegt sich dein Charakter. Halte den B-Knopf gedrückt, um das Symbol schneller zu bewegen.

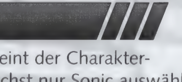
❸ Dies ist dein ausgewählter Charakter. Wenn du noch einen weiteren Charakter bei dir hast, wird dieser hier auch angezeigt.

PAUSE

Drücke START, um das Spiel zu unterbrechen. Beachte, dass dies nicht funktioniert, wenn ein Ereignis stattfindet. Nach der Auswahl von FORTSETZEN geht das Spiel weiter. Mit BEENDEN gelangst du wieder zum Modus-Auswahlbildschirm.

STORY-MODUS

UND LOS ...

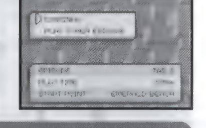


Nach der Auswahl des Story-Modus erscheint der Charakter-Auswahlbildschirm. Beachte, dass du zunächst nur Sonic auswählen kannst.

Das Spiel fortsetzen



Drücke den A-Knopf, um ein bereits begonnenes Spiel mit einem Charakter fortzusetzen.



Die anderen Episoden spielen

Hiermit kann die aktuelle Geschichte abgebrochen und eine neue Geschichte mit anderen Charakteren angefangen werden. Beachte, dass alle Fähigkeiten, die Emerl bis dahin erworben hat, gespeichert werden und in der neuen Geschichte verwendet werden können. Frühere Episoden werden jedoch gelöscht.

Charaktere auswählen

Dir stehen weitere Charaktere zur Auswahl, wenn du „Die anderen Episoden spielen" auswählst.

HERAUSFORDERUNGSMODUS ▶ Seite 28

Versuche mit einem Charakter 5 Kämpfe zu gewinnen. Die Anzahl der Gegner pro Kampf ist unterschiedlich. Um in die nächste Runde zu kommen, musst du einen Gegner 10-mal zu Boden schicken.

TRAININGSMODUS ▶ Seite 30

In diesem Modus kannst du deine Kampftechniken gegen den COM austesten. Der COM kann individuell konfiguriert werden.

Mini Game ▶ Seite 32

Eine ganze Reihe von Minigames sind in diesem Modus verfügbar. Genieße sie alleine oder mit bis zu drei anderen Spielern über Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel.

Kampfrekord ▶ Seite 33

Schau dir die Rekorde und berühmte Kämpfer an.

OPTIONS (OPTIONEN) ▶ Seite 33

Passe die Einstellungen für die Sprache und die Hintergrundmusik deinen Wünschen an. Außerdem kann du hier gespeicherte Spielstände löschen.

AUTO SAVE (AUTOMATISCHES SPEICHERN)

Der Spielstand wird immer automatisch gespeichert, wenn ein Kampf oder ein Ereignis beendet ist, wenn Emerls Fähigkeiten verändert wurden oder wenn im Pausemenü „Beenden“ ausgewählt wurde. Schalte den Game Boy Advance nicht ab, solange die Daten gespeichert werden, sonst kann es passieren, dass Fehler auftreten und die Daten nicht mehr geladen werden können.

SPIELSTART



STARTEN DES SPIELS

Wenn du während der Einleitung START drückst, erscheint der Titelbildschirm. Drücke START erneut, um den Modus-Auswahlbildschirm (Mode Selection Screen) aufzurufen.



NAMEN EINGEBEN

Solltest du ein ganz neues Spiel anfangen oder nach dem Löschen aller Spielstände neu beginnen, wirst du aufgefordert, START zu drücken.

SPIELMODUS AUSWÄHLEN





Entscheide dich für einen von 5 möglichen Spielmodi.

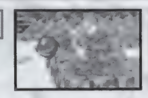
STORY MODE (STORY-MODUS) ▶ Seite 12

In diesem Modus musst du Fähigkeiten von verschiedenen Charakteren sammeln und den geheimnisvollen Roboter namens Emerl bauen. Insgesamt gibt es 8 Geschichten.

BATTLE MODE (KAMPFMODUS) ▶ Seite 25

Spiele mit einem von 4 Charakteren. Du kannst entweder alleine gegen COM-Charaktere antreten oder zusammen mit deinen Freunden über ein Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel spielen.

R-Taste	Spezial-Move

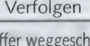



Jeder Charakter besitzt einen eigenen Spezial-Move. Es gibt 3 Typen: Luft-, Boden- und Verteidigungs-Moves. Diese können vor dem Kampf oder während einer Unterbrechung festgelegt werden. Näheres dazu auf Seite 15.



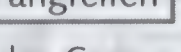
Verfolgen und Angreifen

Steuerkreuz während eines Schweren Angriffs (Heavy Attacks).	Verfolgen




Um einem Gegner hinterherzulaufen, nachdem er durch einen Treffer weggeschleudert wurde, musst du das Steuerkreuz in die entsprechende Richtung drücken.

B-Knopf während der Verfolgung	Verfolgen und angreifen

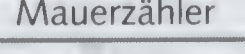


Wenn du den B-Knopf im richtigen Moment drückst, während du den Gegner schlägst oder ihn verfolgst, kannst du ihn eventuell auf den Boden schleudern. Wie hoch der dadurch verursachte Schaden ist, hängt vom Timing ab.



Verfolgen und angreifen

Steuerkreuz in Richtung des Angreifers	Mauerzähler



Mit diesem Befehl wird der Schaden, der dadurch entsteht, dass ein Charakter gegen die Wand geschleudert wird, auf 0 reduziert. Dafür wird der Schaden stattdessen bei der nächsten Luftattacke hinzugefügt.

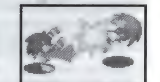
Steuerung in der Bewegung

B-Knopf	Light Attack (Leichter Angriff)



Gegner angreifen. Andere Moves können durch das anschließende Drücken des B-Knopfes oder des Steuerkreuzes ergänzt werden.

B-Knopf dreimal drücken	Combo

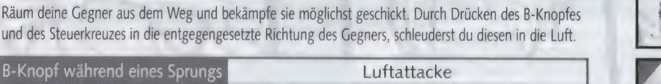


Um Gegner mehrfach hintereinander zu treffen, musst du den B-Knopf dreimal drücken. So führst du einen Leichten Angriff (Light Attack) durch. Drückst du den B-Knopf viermal, führst du einen Schweren Angriff (Heavy Attack) aus.

Steuerkreuz + B-Knopf	Heavy Attack (Schwerer Angriff)/Upper Attack (Hoher Angriff)



Räum deine Gegner aus dem Weg und bekämpfe sie möglichst geschickt. Durch Drücken des B-Knopfes und des Steuerkreuzes in die entgegengesetzte Richtung des Gegners, schleuderst du diesen in die Luft.

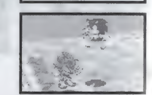


B-Knopf während eines Sprungs	Luftattacke

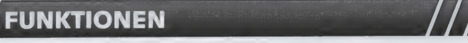


Führt einen Move in der Luft aus. Dieser Move ist bei jedem Charakter anders.

B-Knopf beim Laufen	Sprintattacke



Ein heftiger Angriff aus dem Sprint heraus. Dieser Move ist bei jedem Charakter anders und kann den Gegner zur Seite oder in die Luft schleudern.



FUNKTIONEN

Mittels verschiedener Kombinationen aus Knopfdrücken kann eine Vielzahl an Funktionen ausgelöst werden. Die im Folgenden beschriebenen Aktionen werden von allen Charakteren beherrscht.

Steuerung in der Bewegung

Steuerkreuz | Gehen

Bewege einen Charakter in 8 verschiedene Richtungen.

Steuerkreuz zweimal drücken | Laufen

Wird das Steuerkreuz zweimal in die gleiche Richtung gedrückt, läuft der Charakter in diese Richtung.

A-Knopf | Springen

Drücke den A-Knopf zum Springen. Wenn du die Taste erneut drückst, während der Charakter sich noch in der Luft befindet, macht er einen noch höheren Sprung.

L-Taste zweimal drücken | Karte drehen

Dreht die Karte um 180 Grad.

Steuerung zur Verteidigung/Erholung

L-Taste | Bewachen

Beschütze einen Charakter vorübergehend mit einem Schild vor Angriffen der Gegner.

L-Taste gedrückt halten | Wiederherstellen der Trefferpunkte (Hitpoints/HP)

Die Trefferpunkte (HP) eines Charakters regenerieren sich schrittweise, solange du die L-Taste gedrückt hältst. Währenddessen kannst du das Steuerkreuz ◀▶ benutzen, um dich umzusehen. Beachte jedoch, dass du in dieser Zeit von deinen Gegnern angegriffen werden kannst.

STEUERUNG

Die unten aufgeführten Knopf-Belegungen beziehen sich auf die Steuerung im Menümodus. Details zur Steuerung im Kampfmodus finden sich auf den Seiten 7 bis 9.

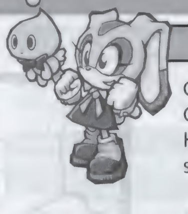


Steuerung im Menümodus

Steuerkreuz	Menüpunkte auswählen
START	Spiel starten
A-Knopf	Auswahl bestätigen
B-Knopf	Abbrechen

Zurück zum Titelbildschirm

Um zurück zum Titelbildschirm zu gelangen, musst du START, SELECT und die Knöpfe A und B gleichzeitig drücken. Bitte beachte, dass bei dem oben beschriebenen Vorgang zum erneuten Aufruf des Titelbildschirms der Spielstand NICHT gespeichert wird.



CREAM THE RABBIT

Creams bester Freund ist ihr ständiger Begleiter Cheese. Cream und Cheese arbeiten nicht nur Hand in Hand, sondern verleihen sich gegenseitig auch die nötige Courage.

ROUGE THE BAT

Rouge ist die „weltbeste Diebin“. Es besteht kein Zweifel daran, dass ihr Kampfstil dich beeindrucken wird!





DR. EGGMAN

Dr. Eggman ist ein genialer Wissenschaftler, der ständig Pläne entwirft, wie er die Welt unterdrücken kann. Angeblich hat er den Versuch unternommen, Emerl zu unbekannten Zwecken zu benutzen ...

KNUCKLES THE ECHIDNA



Knuckles ist ein begeisterter Kämpfer, der seine Gegner mit einem einzigen Treffer zu Boden schicken kann. Boxe auf die Gegner ein, um sie schnell zu besiegen!

AMY ROSE

Amy ist ein fröhliches und Energie geladenes Mädchen, das ihre Gegner mit dem Piko-Piko-Hammer angreift. Schon durch einfaches Hammerschwingen kann sie einen Kampf siegreich beenden.

SHADOW THE HEDGEHOG

Shadow kann sich umherbewegen, ohne dass ihn jemand dabei sieht. Er verschwindet, greift an und verschwindet dann wieder. Pass auf, denn er ist extrem schnell.

DIE CHARAKTERE

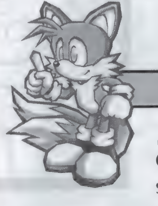
EMERL

Emerl kann sich Vorteile verschaffen, indem er die Moves seiner Gegner abguckt. Sammle so viele Moves wie möglich und erweitere Emerls Kampffähigkeiten.



SONIC THE HEDGEHOG

Sonic ist ein Igel, der mit Überschallgeschwindigkeit laufen kann. Seine Fähigkeiten, anzugreifen, sich zu verteidigen und mit hohem Tempo zu laufen, sind sehr ausgewogen. Schlage deine Gegner k.o., indem du abgefahrene Moves einsetzt!



MILES „TAILS" PROWER

„Tails" hat eine ganze Reihe einzigartiger Combi-Moves erfunden. Benutze diese in schneller Folge zum Angriff.

VORGESCHICHTE

VORGESCHICHTE

Eines Tages, als Sonic ein wenig umherwanderte, entdeckte er etwas Ungewöhnliches am Emerald Beach, das er dort noch nie zuvor gesehen hatte. Nachdem er es erreicht hatte, sah er, dass es sich um einen arg zerbeulten Roboter handelte. Er versuchte ihn in ein Gespräch zu verwickeln, bekam jedoch nur sehr spärliche Antworten.

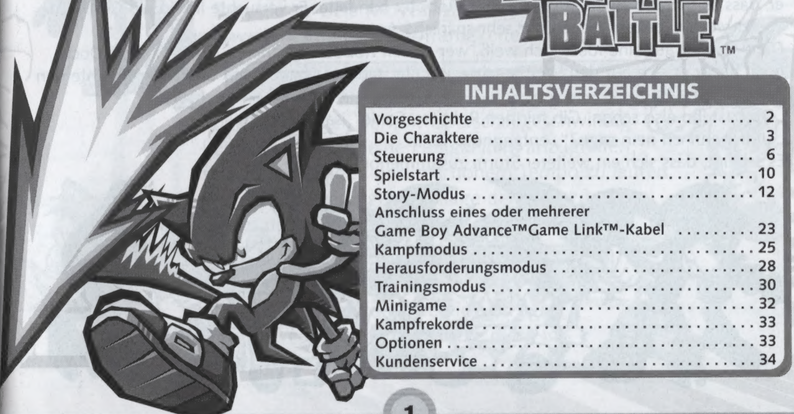
Dann kam er auf eine Idee: „Ich weiß, wer diesen Roboter reparieren kann – Tails!“ Doch noch bevor er sich auf den Weg machen konnte, tauchte Shadow auf und beanspruchte den Roboter für sich.

„Du hast ihn also schon. Gib mir den Roboter, Sonic“, sagte Shadow.

„Und wenn ich nein sage?“, entgegnete Sonic.

Es scheint, dass sich ein weiterer Sturm zusammenbraut ...

Vielen Dank, dass du Sonic Battle™ gekauft hast. Bitte beachte, dass diese Software ausschließlich zur Benutzung mit dem Nintendo Game Boy Advance™ entworfen wurde. Lies dir dieses Handbuch vor dem Spielen bitte sorgfältig durch.

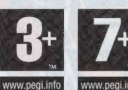
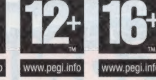


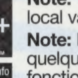
INHALTSVERZEICHNIS

The PEGI age rating system:

Age Rating categories:

Les catégories de tranche d'âge:

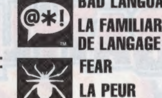


Note: There are some local variations!

Note: Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!

Content Descriptors:

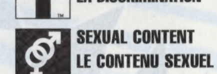
Description du contenu:



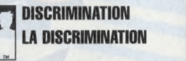
BAD LANGUAGE
LA FAMILIARITÉ DE LANGAGE



FEAR
LA PEUR



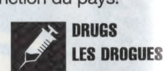
DISCRIMINATION
LA DISCRIMINATION



SEXUAL CONTENT
LE CONTENU SEXUEL



DRUGS
LES DROGUES



VIOLENCE
LA VIOLENCE

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

http://www.pegi.info


GAME BOY ADVANCE™
SONIC BATTLE™
SPIELANLEITUNG
THQ®
SONIC TEAM
SEGA®
AGB-BW6P-NOE
Published by THQ Inc.
THQ Entertainment GmbH, Kimplerstraße 278, 47807 Krefeld, Germany